

Estudios Superiores de Diseño

Guía docente de la asignatura: Medios informáticos: diseño de moda

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria de especialidad
Materia a la que pertenece:	Materiales y tecnología aplicados al diseño de moda
ECTS:	8
Curso:	Primero
Anual/semestral:	Anual
Horas de docencia (cómputo anual):	4 horas semanales / 224 horas de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Iniciación a los materiales textiles Materiales textiles y acabados I Materiales textiles y acabados II Representación digital: diseño de moda I Representación digital: diseño de moda II
Departamento:	Fundamentos Científicos
Profesores:	Medios Informáticos

2. Introducción a la asignatura
<p>La asignatura Medios informáticos: diseño de moda, del 1º curso de los Estudios Superiores de Diseño de Moda, tiene como objetivos genéricos: comprender los fundamentos teóricos de la imagen digital y las aplicaciones vectoriales en el ámbito del diseño de moda, conocer su uso correcto, las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen e integrar la herramienta digital en los procesos de comunicación y gestión habituales del alumno y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.</p> <p>La <u>metodología</u> se corresponderá con una formación de tipo <u>continuo</u> y se basará en la realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo, así como el fomento de estrategias que promuevan tanto la Autonomía individual como la Participación y la Colaboración en el grupo.</p> <p>La <u>evaluación</u> del proceso (continua-sumativa) se determinará con la revisión de los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prácticas. • Trabajos de Desarrollo. • Participación y actitud en clase. • Pruebas Objetivas. • Cuestionarios. • Aportaciones al grupo. <p>Las secciones de esta Guía Docente se refieren a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencias (Apdo.3), donde se recogen los objetivos generales de la asignatura. Este capítulo trata de definir, a grandes rasgos, las capacidades que se pretende alcance el alumno tras finalizar el estudio de la materia. • Contenidos (Apdo.4), que recoge los contenidos de la asignatura. • Metodología (Apdo.5), apartado que recoge las distintas consideraciones metodológicas que se aplicarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje. • Volumen de trabajo (Apdo.6), que refiere el volumen de trabajo estimado para completar la asignatura. • Evaluación (Apdo.7), donde se especifica cómo se valorará el proceso de aprendizaje del alumno. • Bibliografía y Recursos online (Apdo.8), donde se refiere una bibliografía básica de la materia, así como algunos recursos online.

3. Asignación de competencias

Competencias Transversales

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Competencias Generales

- CG2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Competencias Específicas de la especialidad Moda

- CE5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- CE10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- CE11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

4. Contenidos

Contenidos BORM

Los contenidos que aparecen en el BORM son los siguientes:

- Tecnología digital aplicada al diseño de moda.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.
- Introducción a la informática de usuario.
- Fundamentos de la imagen digital.
- Software de dibujo vectorial.
- Software de edición *bitmap*.

Primer semestre:

- Introducción a la informática de usuario.
- Software de dibujo vectorial.
- Tecnología digital aplicada al diseño de moda.

Segundo semestre:

- Fundamentos de la imagen digital.
- Software de edición *bitmap*.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Temporalización de contenidos

Estos contenidos se desarrollan en los siguientes bloques o apartados de trabajo:

UD 1: Introducción a los medios informáticos.

UD 2: Introducción a las aplicaciones informáticas de dibujo vectorial.

UD 3: Conceptos básicos de sistemas operativos, redes y comunicaciones.

UD 4: Aplicaciones informáticas de dibujo vectorial aplicadas al diseño de moda.

UD 5: Introducción a las aplicaciones informáticas de edición y maquetación de documentos.

UD 6: Fundamentos y propiedades de la imagen digital bitmap.

UD 7: Introducción a las aplicaciones informáticas de edición y tratamiento de imágenes mapa de bits aplicadas al diseño de moda.

5. Metodología

Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo, esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

La dinámica de la clase se compondrá de las siguientes actividades: Información y Apuntes, Prácticas, Trabajos de Desarrollo, Participación y Aprendizaje Colaborativo. También se contará con otras herramientas de enseñanza-aprendizaje como los Recursos online y la Bibliografía.

- Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

- Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

- Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

- Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

Información al alumnado

El alumnado será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje principalmente a través del **aula virtual** de la Consejería de Educación (<https://aulavirtual.murciaeduca.es>). Si fuese necesario se usará el correo electrónico, plataformas de compartición de ficheros como Google Drive o videoconferencias con Google Meet.

A tal efecto, se hará uso de las **direcciones de correo corporativas** tanto para los alumnos (@alu.murciaeduca.es) como para el profesor. Cualquier consulta individualizada deberá realizarse mediante mensajes en el aula virtual o dirigirse al correo electrónico del profesor.

6. Volumen de trabajo

Horas totales de la asignatura en todo el curso: 8 ECTS x 28 horas/crédito = **224 horas**

De las 40 semanas por curso académico, una vez descontadas las semanas de vacaciones, se cuenta con 36 semanas de docencia directa, incluidos periodos de exámenes.

36 semanas * 4 horas a la semana = 144 horas de clase

Temporalización de contenidos	Tiempo de trabajo presencial	Tiempo de trabajo autónomo
224 horas	144 horas	80 horas
UD 1: Introducción a los medios informáticos	12 horas	5 horas
UD 2: Introducción a las aplicaciones informáticas de dibujo vectorial.	36 horas	16 horas
UD 3: Conceptos básicos de sistemas operativos, redes y comunicaciones.	16 horas	6 horas
UD 4: Aplicaciones informáticas de dibujo vectorial aplicadas al diseño de moda.	24 horas	16 horas
UD 5: Introducción a las aplicaciones informáticas de edición y maquetación de documentos.	24 horas	16 horas
UD 6: Fundamentos y propiedades de la imagen digital bitmap.	12 horas	5 horas
UD 7: Introducción a las aplicaciones informáticas de edición y tratamiento de imágenes mapa de bits aplicadas al diseño de moda.	20 horas	16 horas

6.1 Actividades

Actividades de trabajo presencial / telemático	HORAS
Asistencia a clases teóricas	10
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc	20
Asistencia a tutorías en horario de clase	12
Realización de exámenes	2
Total actividades presenciales	144
Actividades de trabajo autónomo	
Preparación de trabajos o proyectos	14
Realización autónoma de proyectos y trabajos	50
Asistencia a exposiciones o representaciones	4
Recopilación de documentación para trabajos	6
Preparación de exámenes	6
Total actividades de trabajo autónomo	80

7. Evaluación

Evaluación continua y sumativa

La evaluación **continua-sumativa** del proceso se determinará con la revisión de las Prácticas, los Proyectos, la Actitud y Participación, así como la posible realización de Cuestionarios, Pruebas Objetivas y/o Investigaciones.

Evaluación no continua, solamente sumativa

En caso de que no se pueda realizar la evaluación de manera continua, será solamente **sumativa** y se determinará con la entrega de uno o varios Proyectos y/o la realización de una Prueba Objetiva. El profesor, según sea la situación del alumno, comunicará a éste cuáles de estos instrumentos deberá completar para su evaluación.

Al estar dividida la asignatura en bloques temáticos distintos, se asignará un valor porcentual a cada uno de ellos y la calificación final resultará de la suma ponderada de cada bloque, siendo necesaria una calificación mínima para cada uno.

Evaluación de la práctica docente

Se establecerán mecanismos de evaluación de la práctica docente como cuestionarios, encuestas, etc. así como elementos de autoevaluación de la labor del propio docente.

7.1. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación BORM: conceptos/ procedimientos/ actitudes

- Dominar la informática de usuario.
- Utilizar correctamente el equipamiento informático.
- Utilizar el software de edición de la imagen digital *bitmap*.
- Utilizar el software de edición digital vectorial.
- Resolver problemas de composición y creación gráfica utilizando los medios informáticos de edición vectorial y *bitmap*.
- Seleccionar y utilizar correctamente la técnica adecuada para resolver los problemas de creación y tratamiento de imágenes.
- Manejar los dispositivos de entrada y salida.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

7.2. Instrumentos de evaluación:

La evaluación se basará en la revisión de las actividades planteadas en clase:

- Prácticas.
- Proyectos.
- Cuestionarios/Pruebas Objetivas/Trabajos de Investigación.

Otros instrumentos de evaluación serán la actitud y participación y las aportaciones al grupo.

7.3. Criterios de calificación

Convocatoria ordinaria

En la convocatoria ordinaria se realizará una evaluación **continua-sumativa**, para lo que se aplicarán los siguientes criterios de calificación:

Evaluación continua-sumativa	Porcentaje
PRÁCTICAS	35%
PROYECTOS Y/O TRABAJOS AUTÓNOMOS	50%
CUESTIONARIOS / PRUEBAS OBJETIVAS / TRABAJO INVESTIGACIÓN	15%

- Será requisito **indispensable** obtener al menos la **calificación de 5** en cada uno de los bloques anteriores para superar la asignatura.
- El nombre del alumno/a deberá estar presente en cada una de las tareas entregadas a lo largo del curso.
- En caso de que existiera duda sobre la autoría de determinadas actividades, estas serán anuladas y no se tendrán en cuenta para la calificación final.
- En general, no se aceptarán las entregas de prácticas o trabajos autónomos una vez finalizado el plazo establecido.
- En caso de que se habilite una ampliación del plazo de entrega, la puntuación final tendrá una penalización del 20%.

Pérdida de evaluación continua y convocatoria extraordinaria

Al alumnado que pierda la evaluación continua (por falta de asistencia, por no entregar las prácticas en el plazo establecido, etc.), así como quienes no superen la evaluación ordinaria con una calificación superior al 5.0 deberán demostrar su conocimiento sobre la materia impartida en esta asignatura mediante un examen teórico-práctico que se realizará de forma presencial en la fecha que se establezca en el calendario publicado por Jefatura de Estudios.

La prueba consistirá en resolver varios ejercicios similares a los realizados en los proyectos del curso y en el que habrá que demostrar los conocimientos teóricos y prácticos que se han impartido a lo largo de la asignatura.

Evaluación NO continua- SÓLO sumativa	Porcentaje
PRUEBAS OBJETIVAS	100%

Alumnado con la asignatura pendiente

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a la evaluación continua, asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente, que no se pueda incorporar al curso normal de las clases (y, por tanto, a la evaluación continua), se llevará un seguimiento personalizado por parte del profesor que imparte la asignatura a fin de poder evaluar sus conocimientos sobre la materia impartida.

Este proceso se realizará a través de diferentes Trabajos de Desarrollo (proyectos) y/o la realización de pruebas objetivas, para lo que es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente se ponga en contacto con el profesor para recibir la información sobre el trabajo a desarrollar así como los criterios de calificación definitivos.

Alumnos con la asignatura pendiente	Porcentaje
PROYECTOS	0-100%
PRUEBAS OBJETIVAS	0-100%

En caso de que este seguimiento no fuera posible, se procedería al igual que con el alumnado que pierde la evaluación continua, mediante un examen teórico práctico presencial.

Cuarta y quinta convocatoria

Los alumnos/as en cuarta convocatoria (que no soliciten ser calificados por el profesor de la asignatura) y los de quinta convocatoria serán calificados por el tribunal de la asignatura.

Este tribunal publicará en el tablón de anuncios de la Escuela Superior de Diseño los criterios de calificación en el plazo establecido.

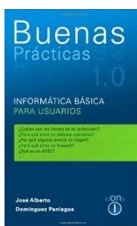
8. Bibliografía y Recursos online

Bibliografía



Prieto, A., Lloris, A. y Torres J.C. (2006). *“Introducción a la informática”*. Editorial: McGraw-Hill
ISBN: 9788448146245

Herrerías, J.E. (2012). *“El PC: hardware y componentes”*.
Editorial: Anaya Multimedia-Anaya Interactiva.
ISBN: 9788441531185



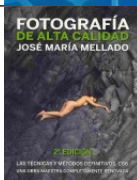
Domínguez, J.A. (2009). "Buenas prácticas. Informática básica para usuarios".
Editorial: Lulu.com
ISBN: 978-1409298540



Galer, M., Horvat, L. (2007). "La imagen digital".
Editorial: Anaya Multimedia.
ISBN: 978-8441519336



Rodríguez, H. (2009). "Imagen Digital: Conceptos básicos".
Editorial: Marcombo.
ISBN: 9788426715548



Mellado, J. M. (2013). "Fotografía Digital de Alta Calidad".
Editorial: Anaya Multimedia.
ISBN: 978-8441532687



Faulkner, A. y Chávez, C. (2018). "Adobe Photoshop CC Classroom in a Book".
Editorial: Adobe Press.
ISBN: 978-0135262542



Delgado, J.M. (2013). "Manual imprescindible de Photoshop CC".
Editorial: Anaya Multimedia.
ISBN: 978-8441534469



Wood, B. (2016). "Adobe Illustrator CC Classroom in a Book".
Editorial: Adobe Press.
ISBN: 978-0134664170



Chan, R. y Obermeier, B. (2008). "Illustrator: Técnicas esenciales".
Editorial: Anaya Multimedia.
ISBN: 978-8441523265



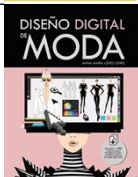
Jiménez, S. (2019). "Photoshop: Proyectos Prácticos".
Editorial: RedUsers.
ISBN: 978-9874958181



Apolonio, L. (2013). "Manual imprescindible Illustrator CC".
Editorial: Anaya Comercial
ISBN: 978-8441535138



Chan, R., Obermeier, B. (2008). *“Illustrator: Técnicas esenciales”*.
Editorial: Anaya Multimedia.
ISBN: 978-8441523265



López, A. M. (2018). *“Diseño digital de moda”*.
Editorial: Anaya Multimedia
ISBN: 978-8441539747



Szkutnicka, B. y Koyama, A. (2010). *“El dibujo técnico de moda paso a paso”*. Editorial:
Gustavo Gili.
ISBN: 978-8425223600



Tallon, K. (2009). *“Diseño de moda creativo con Illustrator”*.
Editorial: Acanto S.A.
ISBN: 978-8495376930



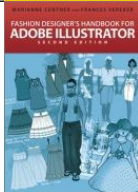
López, A.M. (2008). *“Técnicas de diseño de moda por ordenador”*.
Editorial: Grupo Anaya Comercial.
ISBN: 978-8441523296



Lazear, S. (2012). *“Adobe Illustrator for Fashion Design”*.
Editorial: Pearson Education.
ISBN: 978-0133073003



Gómez Laínez, F. J. (2018). *“InDesign CC 2018”*
Editorial: Anaya Multimedia
ISBN: 978-8441540156



Centner, M. y Vereker, F. (2011). *“Fashion Designer’s Handbook for Adobe Illustrator”*.
2nd Edition.
Editorial: Blackwell Publishing.
ISBN: 978-1-119-97811-4



Colussy, K. y Greenberg, S. (2006). *“Rendering Fashion, Fabric and Prints with Adobe Illustrator”*.
Editorial: Pearson Prentice Hall.
ISBN: 978-0131737266



Colussy, K. (2007). *“Rendering Fashion, Fabric and Prints with Adobe Photoshop”*.
Editorial: Pearson Education.
ISBN: 978-8131709979



Lafuente, M. y Santos, D. (2007) *“Ilustración de moda: Dibujo Plano”*.
Editorial: Parragon Books.
ISBN: 978-1405492171



Lafuente, M. y Leonart, A. (2007). *“Ilustración de moda: figurines”*.
Editorial: Parragon Books.
ISBN: 978-1405492164

Otros recursos:



Seddon, T. (2012). *“Imágenes. Flujo de trabajo digital para diseñadores gráficos”*.
Editorial: Gustavo Gili.
ISBN: 978-8425222542

Daly, T. (2003). *“Efectos especiales. Retoques y restauración”*.
Editorial: Index Book
ISBN: 978-8496309098

Zeegen, L. (2007). *“Ilustración Digital: una clase magistral de creación de imágenes”*.
Editorial: Rotovisión
ISBN: 978-8493543815

Recursos online

- Tabla ASCII. <http://www.asciitable.com>
- Ayuda sobre Adobe Photoshop. <https://helpx.adobe.com/es/photoshop>
- Ayuda sobre Adobe Illustrator. <https://helpx.adobe.com/es/illustrator>
- Ayuda sobre Adobe InDesign. <https://helpx.adobe.com/es/indesign>